NES-TU-FRA

SUPER TURRICAN™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

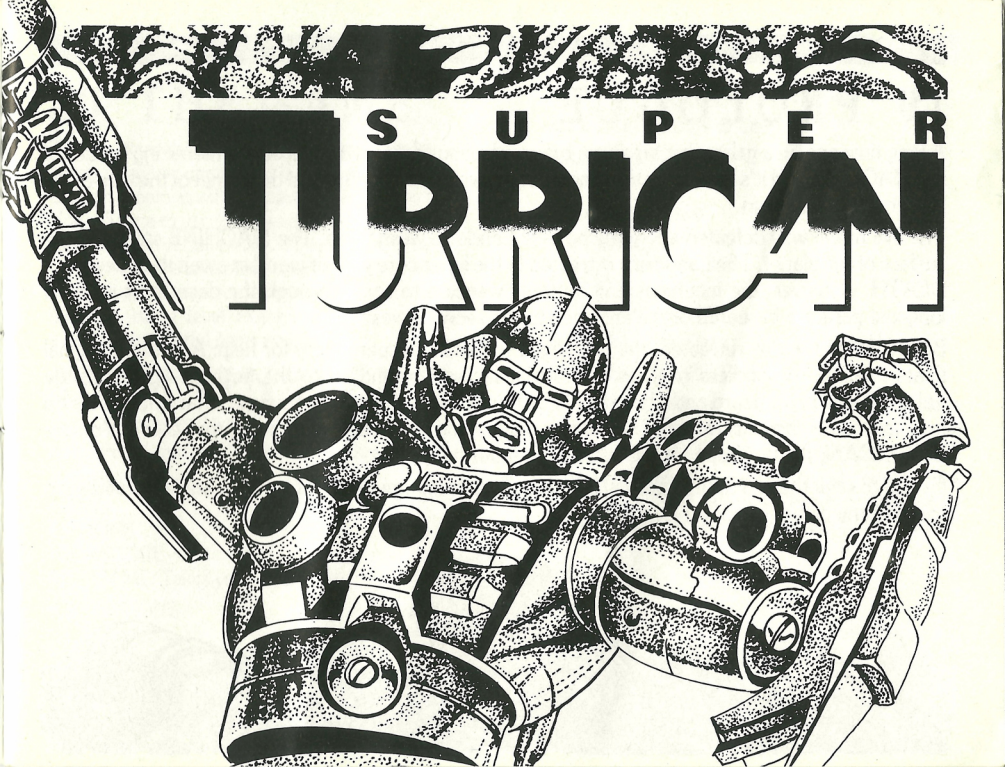
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation through Human Network

Ⓣ

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo
© 1992 RAINBOW ARTS

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
2-7-1 NISHI-SHINJUKU 15th FL.,SHINJUKU-KU,TOKYO163-07,JAPAN
TEL:81-3-3342-9191, FAX:81-3-3342-9194.


SUPER
TURRICAN

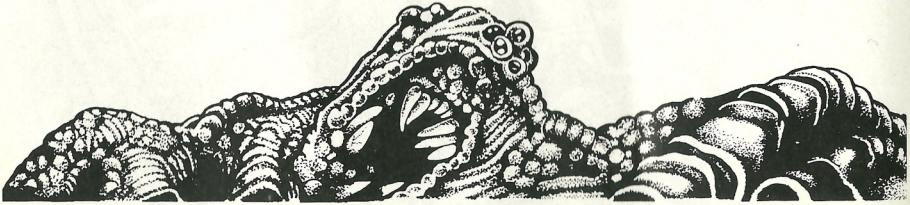
1.0 PROLOGUE

A long time ago, in a galaxy far, far away, brave rebellious fighters destroyed the menacing hordes of the MACHINE and it's tyranny-spreading satellite, which revolved round the planet of the brave, the planet called Landorin.

The evil moon was defeated and gone but still Landorin wasn't free. The MACHINE still ruled the surface of the planet. The Landorins retreated to the inner core of their world to await their destiny... DEATH. However, the machines and mutants went on to roam through the deserted ruins of a long-lost paradise in search of the entrance to the secret caves.

Before the Landorins retreated, they managed to send a desperate cry for help: A last radio signal floats through the endless reaches of the tri-solar system and off to the farthest extents of the universe. The cry is heard and a hero has to be found... A hero with the courage to face the hordes, a man to free the last survivors of Landorin, a man on his most dangerous adventure ever... You are **TURRICAN**, the last hope for the forsaken Landorins.

Go out to seek the MACHINE and its' slaves, collect the weapons and ships of an ancient civilization and free the planet Landorin forever!



2.0 THE GAME

Turrican travels through five different worlds in which he will be confronted by various perils. Ever changing enemies will constantly try to destroy him. You will have to use your weapons skillfully in order to survive the various levels. To assist you in battle, further weapons and extras may be obtained during your journey, e.g. forceshields and extra lives. Examine every level closely, you will find new surprises and useful items everywhere.

3.0 MAIN MENU

Use your CONTROL PAD to highlight the required icon. Press button A. There are three options available:

GAME
OPTIONS
HIGHSCORE

3.1 GAME: Takes you to the game.

3.2 OPTIONS

3.2.1 No. of LIVES: 3, 4 or 5, Default value is 3.

3.2.2 MUSIC: ON or OFF

3.2.3 SKILL LEVEL

1. = Beginner
2. = Average Player
3. = Fairly Good
4. = Hard

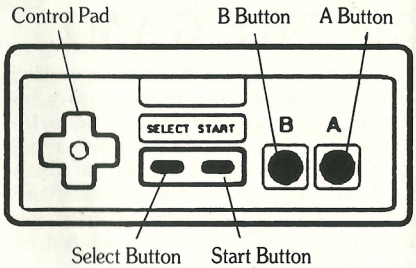
Default Skill Level is 2.

3.2.4 EXIT - Returns you to the Main Menu.

3.3 HIGH SCORE TABLE.

If you have gained a very high score, you can include yourself into the HIGHSCORE TABLE. To include your name in the HIGHSCORE TABLE move the cursor to the first character by moving the CONTROL PAD left/right. Move it up/down to select the appropriate letters. Press START to quit.

4.0 CONTROLS



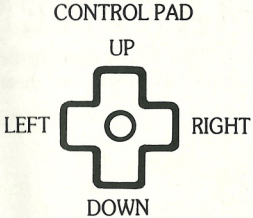
4.1 CONTROL PAD

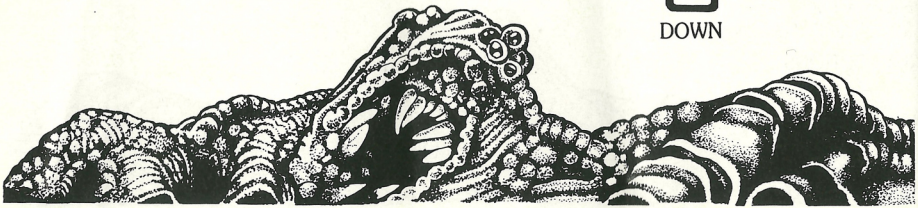
4.1.1 UP: TURRICAN in the gyroscope, returns to normal form.

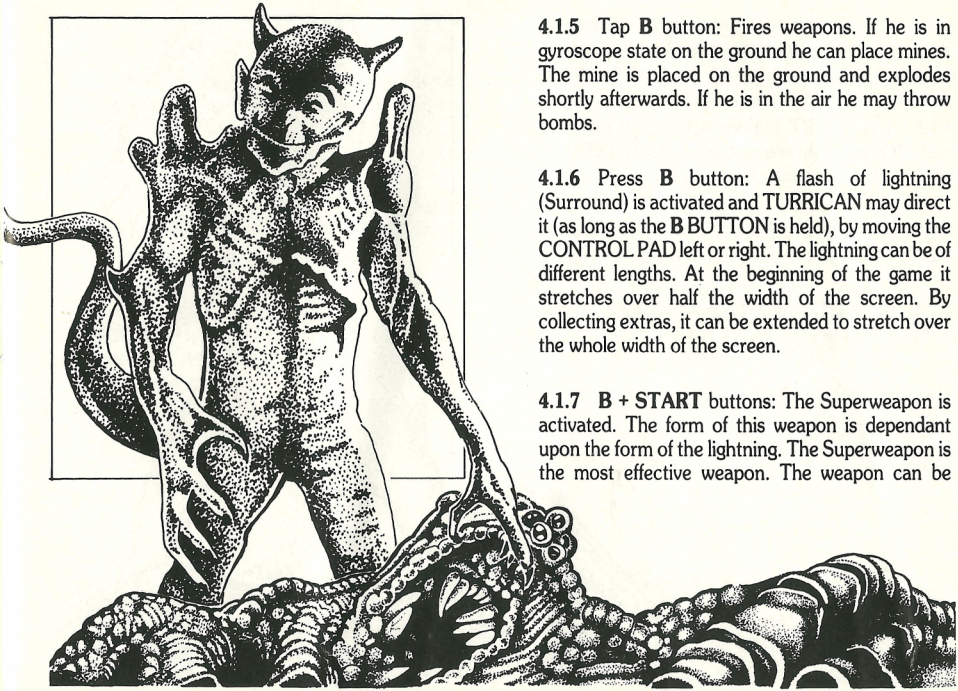
4.1.2 DOWN: Duck.

4.1.3 DOWN + START: TURRICAN transform into a gyroscope. While in this state he is invincible and will destroy enemies on touch. The gyroscope spins automatically, and can only be directed by moving the CONTROL PAD left or right. This shape also allows you to pass through narrow corridors.

4.1.4 LEFT/RIGHT: Moves TURRICAN left/right. Press **B** BUTTON simultaneously to double the speed. Remember this when you are about to do a long jumps.







4.1.5 Tap **B** button: Fires weapons. If he is in gyroscope state on the ground he can place mines. The mine is placed on the ground and explodes shortly afterwards. If he is in the air he may throw bombs.

4.1.6 Press **B** button: A flash of lightning (Surround) is activated and TURRICAN may direct it (as long as the **B** BUTTON is held), by moving the CONTROL PAD left or right. The lightning can be of different lengths. At the beginning of the game it stretches over half the width of the screen. By collecting extras, it can be extended to stretch over the whole width of the screen.

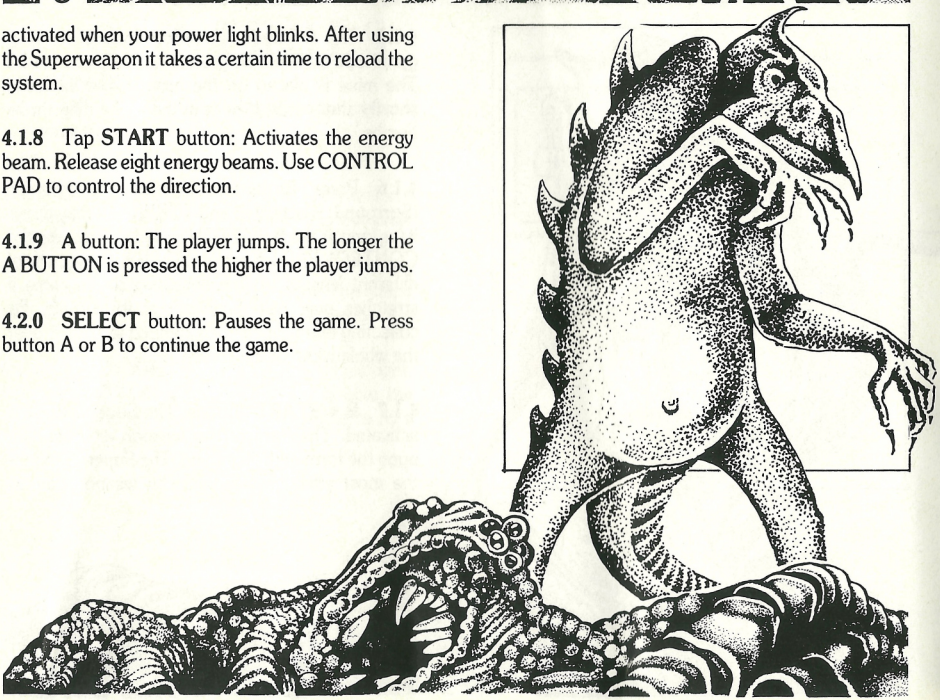
4.1.7 **B + START** buttons: The Superweapon is activated. The form of this weapon is dependant upon the form of the lightning. The Superweapon is the most effective weapon. The weapon can be

activated when your power light blinks. After using the Superweapon it takes a certain time to reload the system.

4.1.8 Tap **START** button: Activates the energy beam. Release eight energy beams. Use CONTROL PAD to control the direction.

4.1.9 **A** button: The player jumps. The longer the **A** BUTTON is pressed the higher the player jumps.

4.2.0 **SELECT** button: Pauses the game. Press button A or B to continue the game.



5.0 THE WEAPONS

A wide variety of different weapons are available. Collect bonus symbols to increase the quality of the weapons. The following weapons are available.

5.1 MULTIPLE SHOT

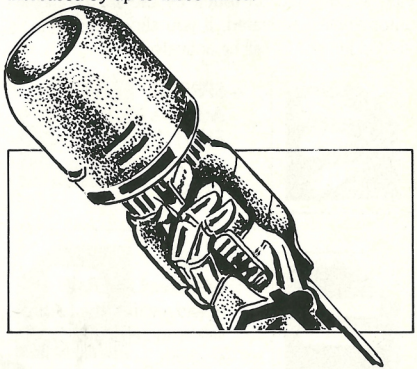
The multiple shot is especially useful when dealing with large and stubborn groups of opponents. It can be increased in strength by up to five times.

5.2 LASER

The laser has a high penetration rate, making it very effective when fighting against several enemies simultaneously. As an extra, it is provided with an automatic fire option. As long a s the firebutton is pressed and the player is moving, it keeps on firing. As a multiple shot it can be increased in strength by up to five times.

5.3 BOUNCE

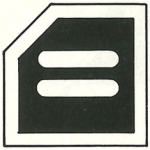
Very efficient in narrow passages or caves. If double strength, the balls burst into smaller balls bouncing back from the walls. The strength of this shot can be increased by up to three times.



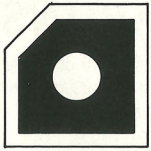
6.0 THE SYMBOLS

During his mission the player will detect different symbols. They all have useful functions. All symbols can be collected on touch by the player and are automatically activated. If you shoot the symbols, the hidden bonus will be activated.

SPREAD
Activates MULTIPLE SHOT. If already active the shot will increase in strength.



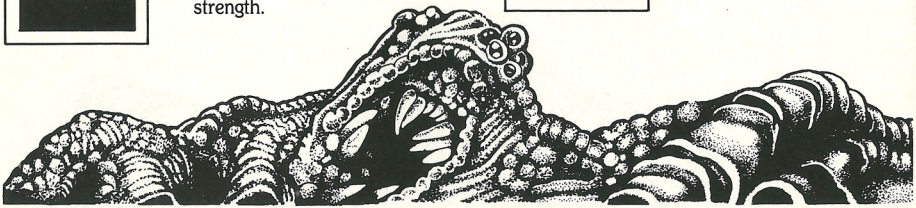
LASER
Activates LASER. If already active, the LASER will be increased in strength.

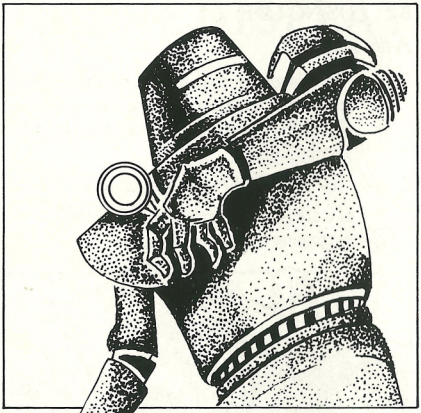


BOUNCE
Activates the BOUNCE shots. If already activate, the BOUNCE will be increased in strength.

SURROUND
Extends ligthning.

SHIELD "S"
Activates the force shield, making the player invulnerable. The force shield can stand five hits.





SMARTBOMB
Touching this symbol destroys all smaller opponents on the screen.

"L"
The player gains an energy line.

"P"
Recharges Energy to maximum level. (Power-up).

"1-UP"
The player gains an extra life.

DIAMONDS

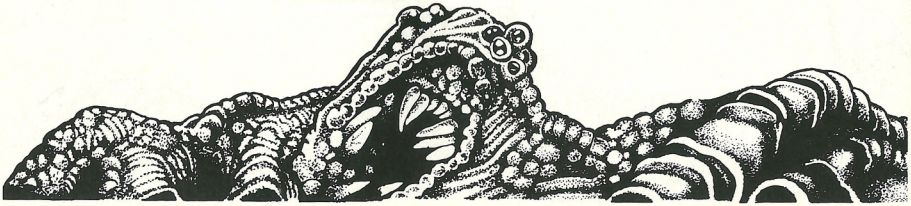
6.1 Collect as many DIAMONDS as you can. Once the player has gathered 100 diamonds, he receives an extra life and the counter is reset to 0.

6.2 LOSING LIFE:

A life is lost if:

1. The player has lost all of his energy. A loss of energy occurs every time the TURRICAN touches an enemy or is hit by enemy fire.
2. The TURRICAN falls into an abyss.

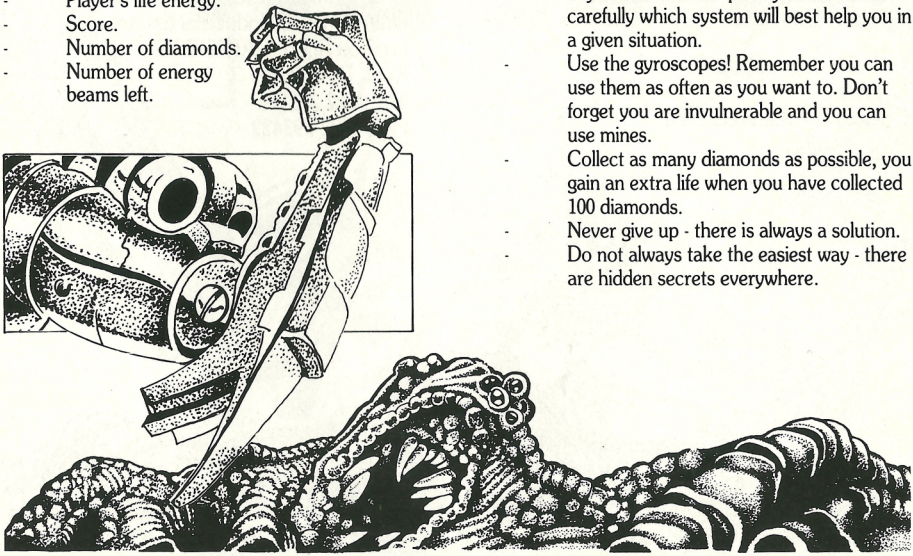
If a life is lost, Turrican starts at the beginning of the current level.



7.0 THE DISPLAY

Display shows:

- Numbers of lives left.
- Player's life energy.
- Score.
- Number of diamonds.
- Number of energy beams left.



8.0 TIPS & TRICKS

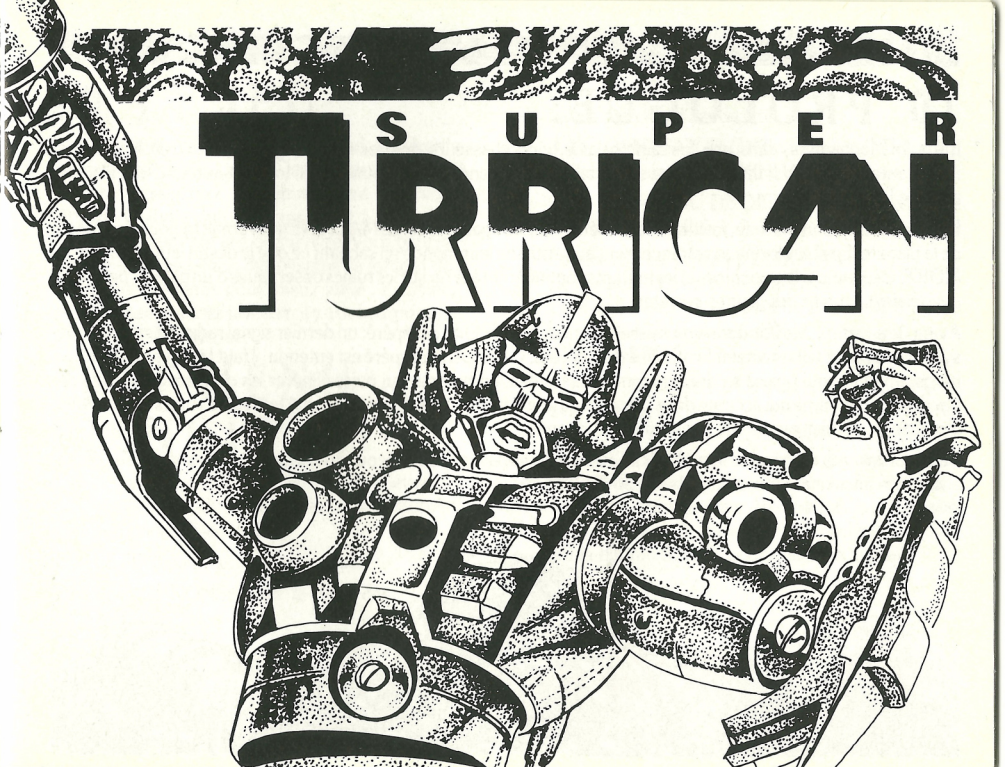
- Play aggressively.
- Try to be quicker than your rivals.
- Try to use ALL weapon systems. Think carefully which system will best help you in a given situation.
- Use the gyroscopes! Remember you can use them as often as you want to. Don't forget you are invulnerable and you can use mines.
- Collect as many diamonds as possible, you gain an extra life when you have collected 100 diamonds.
- Never give up - there is always a solution.
- Do not always take the easiest way - there are hidden secrets everywhere.

Published by Imagineer Co. Ltd. JAPAN.
2-7-1 Nishi-Shinjuku
15th Floor, Shinjuku-Ku.
TOKYO 163, Japan
Tel: 81-3-3342-9191
Fax: 81-3-3342-9194

© 1992 Rainbow Arts
Germany
Created By: Manfred Trenz

This product is guaranteed by the Publisher. In case of difficulty, please contact the Distributor.

Distributed in U.K. by:
Anco Software Ltd,
Unit 7, Millside Industrial Estate,
Lawson Road, DARTFORD,
Kent. DA1 5BH.
Tel: 0322 287782
Fax: 0322 293422


SUPER
TURRICAN

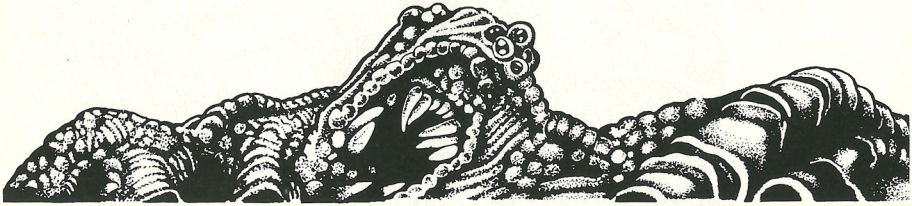
1.0 PROLOGUE:

Il y a fort longtemps, dans une lointaine galaxie, cinq chasseurs rebelles et courageux ont detruit les hordes menaçantes de la MACHINE ainsi que son satellite qui engendrait la tyrannie et qui tournait autour d'une planète appelée Landorin.

La lune maléfique fut détruite, mais Landorin n'était toujours pas libérée. La MACHINE gouvernait toujours la surface de la planète. Les Landorins se retranchèrent au centre de leur monde en sachant ce que le destin leur réservait: la MORT. Cependant, les machines et les mutants continuèrent à errer sur les ruines désertiques d'un paradis perdu, ils cherchaient l'entrée des grottes secrètes.

Avant de se retirer, les Landorins réussissent à envoyer un S.O.S. désepéré: un dernier signal radio est émis dans le système à trois soleils et atteint les confins de l'univers. Cet appel désespéré est entendu, il faut trouver un véritable héros, un héros qui puisse se dresser contre les hordes, un homme qui puisse libérer les derniers survivants de Landorin, un homme qui accepte de se lancer dans une aventure plus dangereuse que toutes les autres... Vous êtes Turrican, le dernier espoir des Landorins abandonnés.

Vous partirez à la recherche de la MACHINE et de ses esclaves. Vous découvrirez les armes et les vaisseaux d'une civilisation ancienne. Libérez la planète LANDORIN!



2.0 LE JEU:

Turrican voyage au travers de cinq mondes différents et affrontera divers périls. Des ennemis toujours différents essaieront continuellement de vous détruire. Il faudra que vous appreniez à manier les armes avec dextérité afin de survivre. Vous pourrez prendre d'autres armes, des champs de force et des vies supplémentaires pour mieux lutter. Examinez attentivement tous les niveaux, il y a des surprises et des objets utiles partout.

3.0 LE MENU PRINCIPAL:

Utilisez le bouton de direction pour mettre en évidence l'icône voulu puis appuyez sur le bouton A. Il y a trois options disponibles:

3.1 LE JEU: pour commencer à jouer.

3.2 LES OPTIONS: voici la liste des options disponibles:

3.21 LE NOMBRE DE VIES: 3, 4 ou 5 vies. La valeur par défaut est de trois vies.

3.22 LA MUSIQUE: ON (marche) ou OFF (arrêt). La musique est activée par défaut.

3.23 LE NIVEAU DE DIFFICULTE: Il y a quatre niveaux de difficulté: 1, 2, 3 ou 4.

Le niveau 1 est le niveau DEBUTANT
Le niveau 2 est le niveau intermédiaire
Le niveau 3 est le niveau pour un joueur expérimenté
Le niveau 4 est le niveau difficile.

3.24 QUITTER: pour revenir au menu principal.

3.3 LE TABLEAU DES HIGH SCORE: si vous avez obtenu un bon score, vous pourrez inscrire votre nom au tableau des HIGH SCORE. Pour l'inscrire, appuyez sur les touches gauche/droite du bouton de direction pour amener le curseur sur le caractère. Appuyez sur les touches hautes/basse pour sélectionner les lettres appropriées. Appuyez sur le bouton START pour quitter le tableau.

4.0 LES CONTROLES:

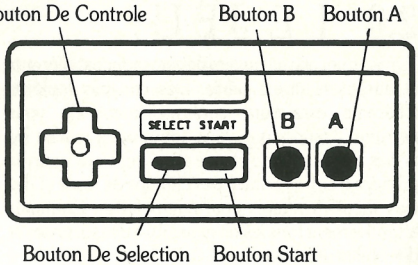
Turrican peut se déplacer à gauche ou à droite, sauter et se baisser. Il peut également se transformer en gyroscope, ce qui lui permettra de traverser des couloirs étroits. Il peut effectuer son choix parmi plusieurs armes.

4.1 LE BOUTON DE DIRECTION

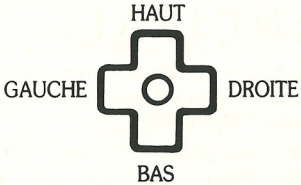
4.1.1 Touche **HAUTE:** Turrican s'était transformé en gyroscope, il reprend sa forme normale.

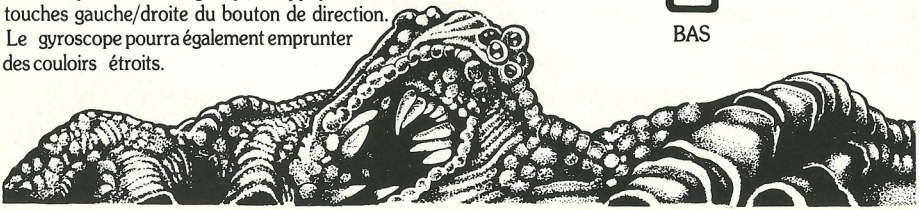
4.1.2 Touche **BASSE:** Turrican se baisse.

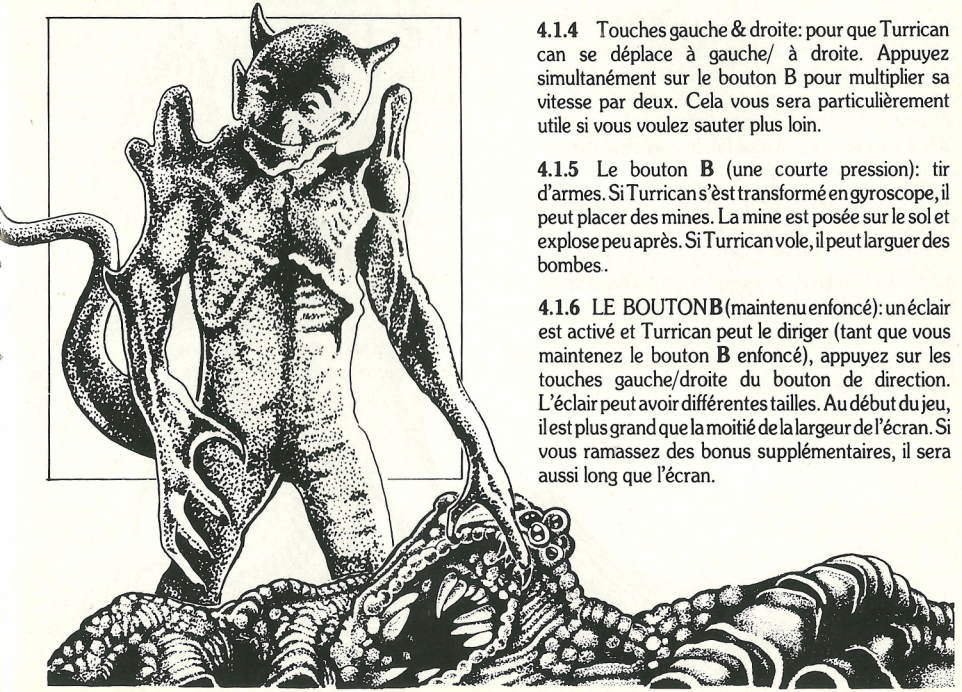
4.1.3 Touche **BASSE** et START: Turrican se transforme en gyroscope. Tant qu'il est sous cette forme, il est invincible et détruira les ennemis en les touchant. Le gyroscope tourne automatiquement, vous ne pourrez le diriger qu'en appuyant sur les touches gauche/droite du bouton de direction. Le gyroscope pourra également emprunter des couloirs étroits.



BOUTON DE CONTROLE







4.1.4 Touches gauche & droite: pour que Turrican can se déplace à gauche/ à droite. Appuyez simultanément sur le bouton B pour multiplier sa vitesse par deux. Cela vous sera particulièrement utile si vous voulez sauter plus loin.

4.1.5 Le bouton **B** (une courte pression): tir d'armes. Si Turrican s'èst transformé en gyroscope, il peut placer des mines. La mine est posée sur le sol et explose peu après. Si Turrican vole, il peut larguer des bombes.

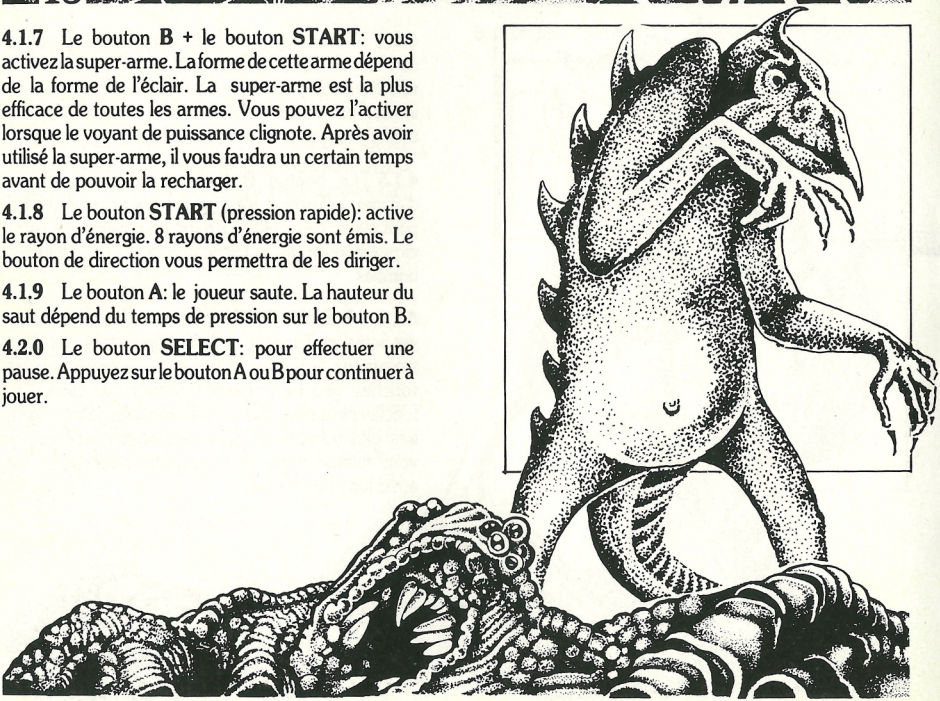
4.1.6 LE BOUTON **B** (maintenu enfoncé): un éclair est activé et Turrican peut le diriger (tant que vous maintenez le bouton **B** enfoncé), appuyez sur les touches gauche/droite du bouton de direction. L'éclair peut avoir différentes tailles. Au début du jeu, il est plus grand que la moitié de la largeur de l'écran. Si vous ramassez des bonus supplémentaires, il sera aussi long que l'écran.

4.1.7 Le bouton **B** + le bouton **START**: vous activez la super-arme. La forme de cette arme dépend de la forme de l'éclair. La super-arme est la plus efficace de toutes les armes. Vous pouvez l'activer lorsque le voyant de puissance clignote. Après avoir utilisé la super-arme, il vous faudra un certain temps avant de pouvoir la recharger.

4.1.8 Le bouton **START** (pression rapide): active le rayon d'énergie. 8 rayons d'énergie sont émis. Le bouton de direction vous permettra de les diriger.

4.1.9 Le bouton **A**: le joueur saute. La hauteur du saut dépend du temps de pression sur le bouton B.

4.2.0 Le bouton **SELECT**: pour effectuer une pause. Appuyez sur le bouton A ou B pour continuer à jouer.



5.0 LES ARMES:

Vous avez à votre disposition tout un arsenal. Pour les améliorer, ramassez les symboles de bonus. Vous pourrez utiliser les armes suivantes:

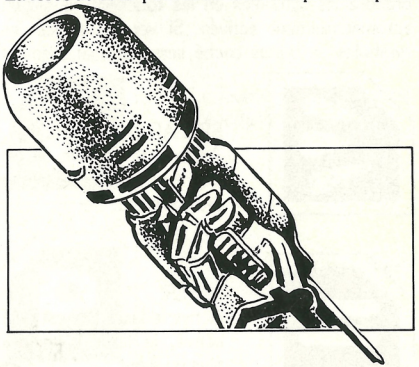
5.1 LE TIR MULTIPLE: le tir multiple est particulièrement utile lorsque vous affrontez de larges groupes d'adversaires. Vous pouvez multiplier sa puissance par cinq.

5.2 LE LASER: le laser a un taux de pénétration élevé, ce qui fait de lui une arme très efficace lorsque vous luttez contre plusieurs ennemis à la fois. Il a une option de tir automatique. Tant que vous maintenez le bouton de tir enfoncé et que le joueur bouge, vous continuerez à tirer. Vous pouvez multiplier sa puissance par cinq.

5.3 REBOUND

Tres efficace dans des passages etroits ou dans des caves. Cela double la force et les balles brulent pour devenir plus petites.

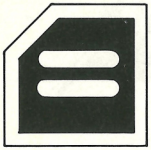
La force de ce tir peut avoir trois fois plus d'impact.



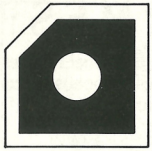
6.0 LES SYMBOLES

Pendant cette mission, le joueur detectera différents symboles. Ils lui seront tous utiles. Le joueur peut prendre les symboles en les touchant, ils seront automatiquement activés. Si vous tirez sur les symboles, le bonus caché sera automatiquement activé.

SPREAD (ampleur du tir):
Active le tir multiple. S'il est déjà activé, le tir deviendra plus puissant.



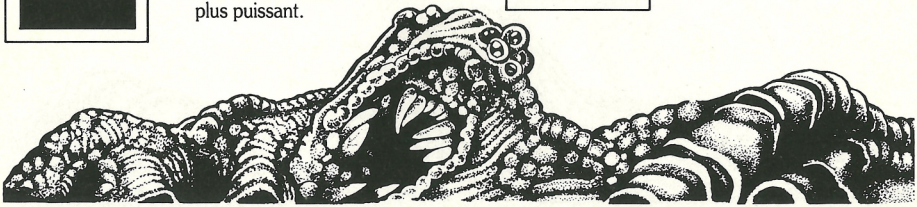
LASER:
Active le laser. S'il est déjà activé, le laser deviendra plus puissant.

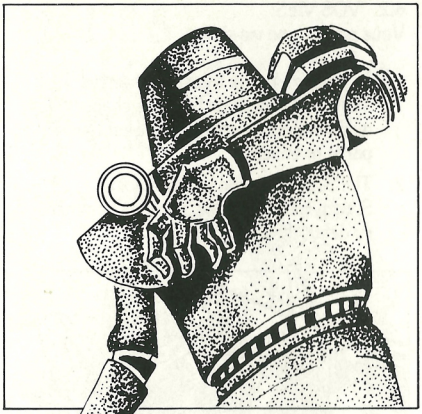


BOUNCE (rebond):
Active les tirs en rebond. S'il est déjà activé, le rebond deviendra plus puissant.

SURROUND:
augmente l'éclair.

LE BOUCLIER "S":
Active un champ de force qui rend le joueur invulnérable. Le champ de force vous protégera contre cinq tirs.

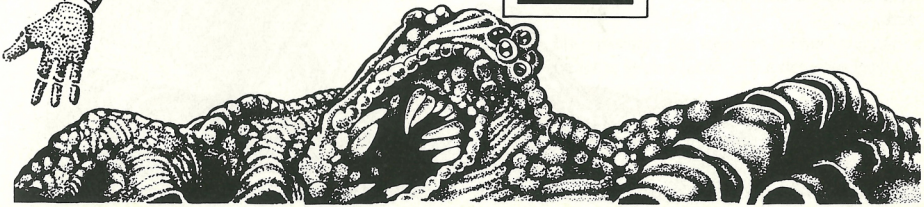




LA BOMBE:
Si vous touchez ce symbole, tous les petits adversaires disparaîtront.

"L":
Le joueur gagne une unité d'énergie.

"P":
L'énergie atteint son niveau maximal.



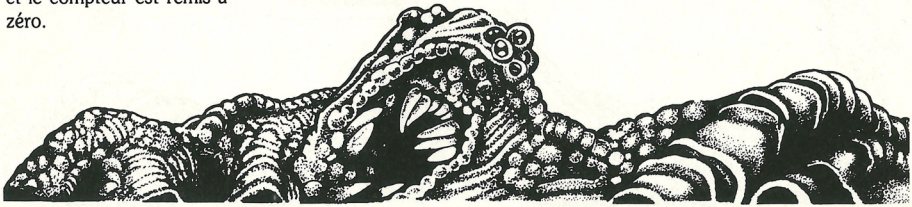
"1-UP":
Le joueur gagne une vie supplèmentaire.

"DIAMONDS":
Les diamants.

6.1 Ramassez le plus possible de diamants. Lorsque le joueur a 100 diamants, il reçoit une vie supplémentaire et le compteur est remis à zéro.

6.2 VOS VIES:
Vous perdez une vie si.

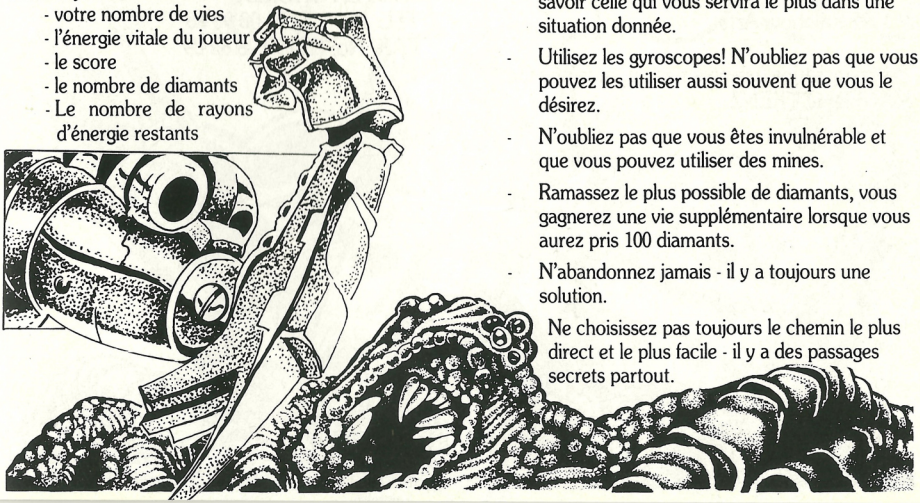
1. Le joueur a perdu toute son énergie. TURRICAN perd de l'énergie chaque fois qu'il touche un ennemi ou s'il est touché par le tir ennemi.
2. TURRICAN tombe dans un abîme. Si vous perdez une vie, Turrican commence su debut du niveau en cours.



7.0 LES INDICATIONS A L'ECRAN:

Vous voyez à l'écran:

- votre nombre de vies
- l'énergie vitale du joueur
- le score
- le nombre de diamants
- Le nombre de rayons d'énergie restants



8.0 QUELQUES ASTUCES:

- Soyez plus rapide que vos adversaires
- Essayez d'utiliser TOUTES les armes. Examinez attentivement toutes les armes pour savoir celle qui vous servira le plus dans une situation donnée.
- Utilisez les gyroscopes! N'oubliez pas que vous pouvez les utiliser aussi souvent que vous le désirez.
- N'oubliez pas que vous êtes invulnérable et que vous pouvez utiliser des mines.
- Ramassez le plus possible de diamants, vous gagnerez une vie supplémentaire lorsque vous aurez pris 100 diamants.
- N'abandonnez jamais - il y a toujours une solution.

Ne choisissez pas toujours le chemin le plus direct et le plus facile - il y a des passages secrets partout.

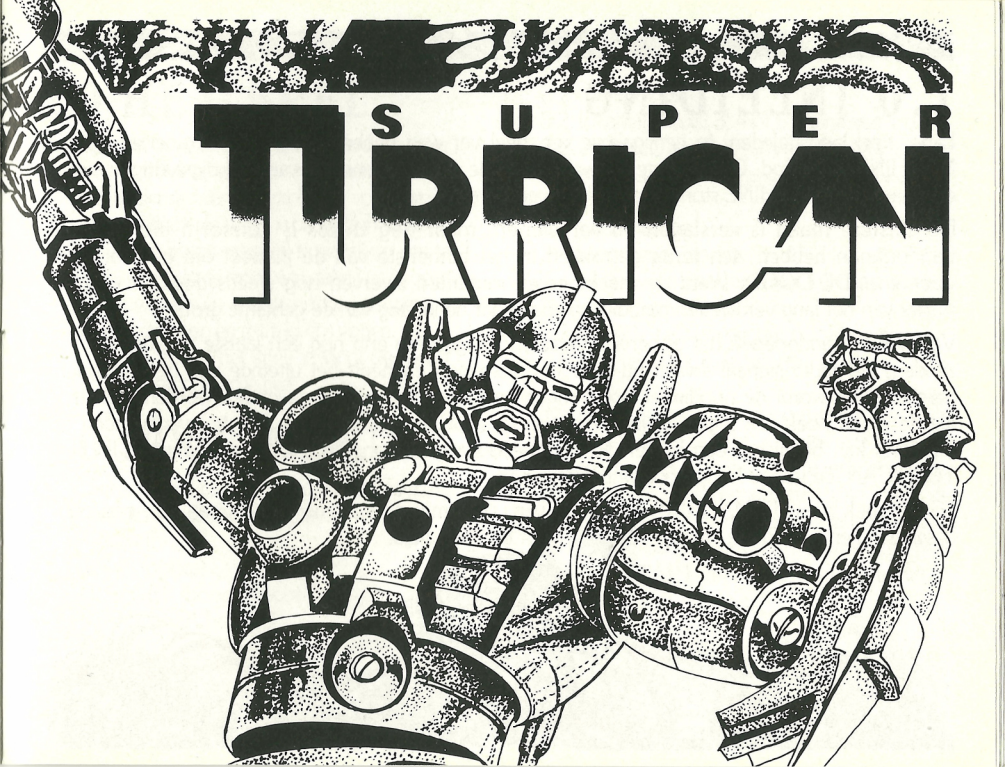
Edite par: Imagineer Co. Ltd, Japan
2-7-1 Nishi-Shinjuku
15th Floor Shinjuku-ku,
Tokyo 163 Japan
Tel: 81-3-3342-9191
Fax: 81-3-3342-9194

© 1992 Rainbow Arts

Programmation/graphismes et musique de:
MANFRED TRENZ

Ce produit est garanti par l'éditeur.
En cas de difficulté, contactez le distributeur:

Distribué en France par:
GUILLEMOT INTERNATIONAL
SOFTWARE
BP 2
56200 LA GACILLY
TEL. No: (16) 99 08 90 88
FAX. No: (16) 99 08 82 09


SUPER
TURRICAN

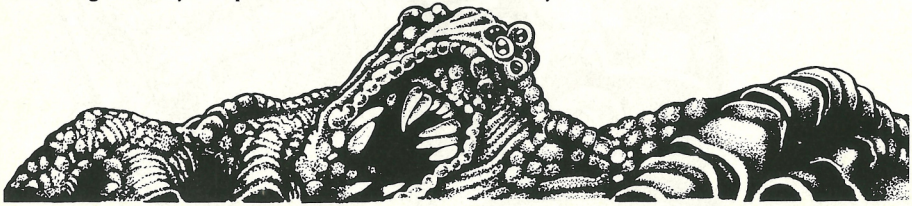
1.0 INLEIDING

Lang, heel lang geleden, in een galaxie ver, heel ver weg hebben rebellen de legioenen van de MACHINE vernietigd. Ook de satelliet welke rond de planeet Landorin van de krijgshaftigen cirkelt en waarop de MACHINE stond is compleet weg gevaagd.

De duistere maan is verslagen en verdwenen, maar nog steeds is Landorin niet vrij. De Landorianen hebben zich terug getrokken in het binnenste van de planeet om hun lot af te wachten....DE DOOD. Want de machines en mutanten zwerven nog steeds door de verlaten ruïnes van het lang verdwenen paradijs op zoek naar de ingang van de geheime grotten.

Voordat de Landorianen het oppervlak verlieten slaagden ze erin nog één laatste noodkreet uit te zenden; het radio signaal dwaalt nu door het uitspansel en heeft het uiteinde van het universum bereikt. Daar wordt de noodkreet opgevangen en nu moet een held gevonden worden. Een held die de moed heeft om tegen de legioenen op te staan, een man die de laatste overlevenden op Landorin kan bevrijden, een krijger die de moeilijkste tocht van zijn leven onderneemt....JIJ bent TURRICAN, de laatste hoop voor de Landorianen.

Ga op zoek naar de MACHINE en zijn slaven, verzamel de wapens en schepen van een oude beschaving en bevrijdt de planeet Landorin voor eens en altijd.



2.0 HET SPEL

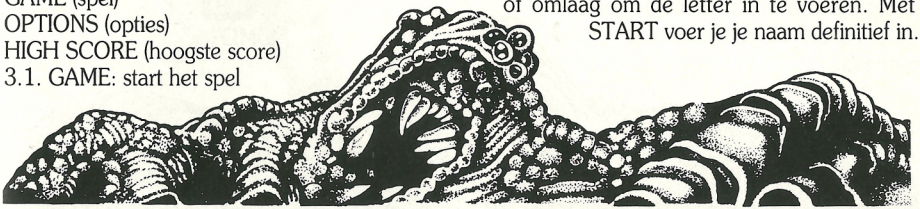
Turrican reist door vijf verschillende werelden waar hij met verschillende gevaren in aanraking komt. Steeds wisselende vijanden proberen voortdurend hem te vernietigen. Je zult al je behendigheid nodig hebben en je wapens optimaal te gebruiken om te overleven. Om je in de strijd bij te staan kun je op je tocht extra wapens en andere nuttige voorwerpen zoals krachtschermen en extra levens vinden.
Let goed op tijdens het spel, je vindt de meest vreemde verrassingen op je pad.

3.0 HOOFDMENU

Gebruik het control pad om de gewenste afbeelding op te laten lichten. Er zijn drie opties:
GAME (spel)
OPTIONS (opties)
HIGH SCORE (hoogste score)
3.1. GAME: start het spel

3.2. OPTIONS
3.2.1 Aantal levens: 3, 4 of 5. Standaard is 3.
3.2.2 MUSIC (muziek): ON (aan) of OFF (uit)
3.2.3 SKILL LEVEL (moeilijkheidsgraad)
1 = beginner
2 = goede speler
3 = uitstekende speler
4 = alleen voor zeer ervaren Turrican's
Standaard instelling is 2.
3.2.4 EXIT: terug naar het hoofdmenu.
3.3 Lijst van Hoogste Scores

Wanneer je een hele hoge score gehaald hebt kun je jezelf in dit overzicht laten opnemen. Om je naam op te nemen breng je de wijzer met het control pad naar de letter die je wilt invoeren. Beweeg omhoog of omlaag om de letter in te voeren. Met START voer je je naam definitief in.



4.0 BESTURING

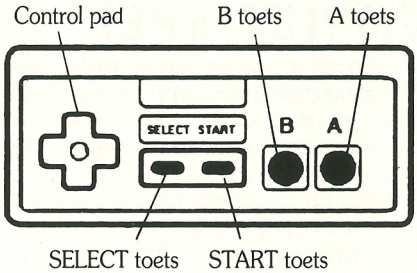
4.1 CONTROL PAD

4.1.1 OMHOOG: TURRICAN als rondwervelende gyroscoop neemt zijn normale gedaante weer aan.

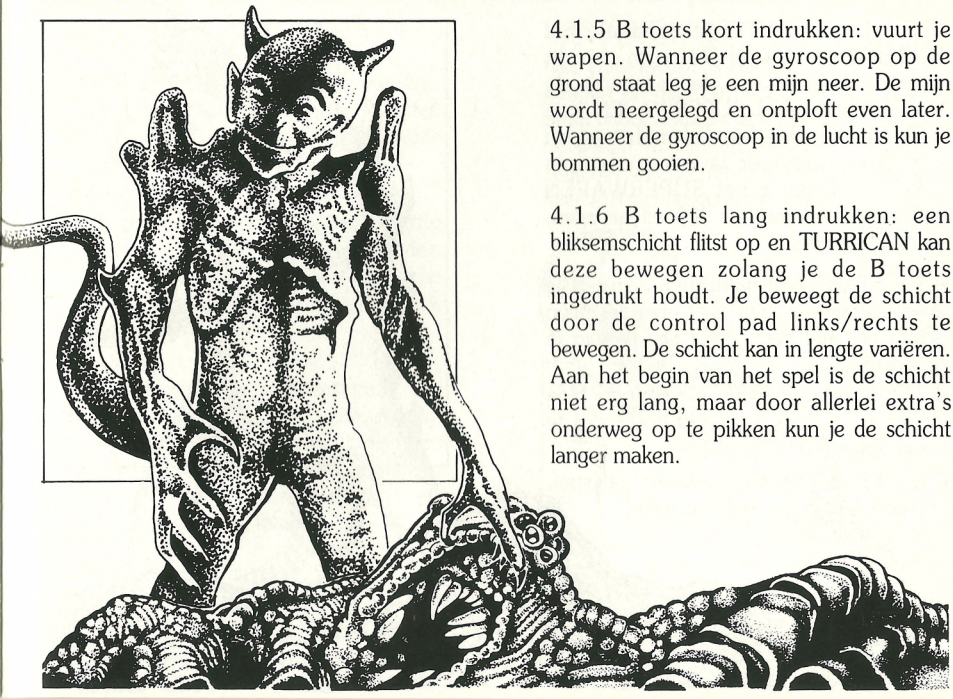
4.1.2 OMLAAG: buk.

4.1.3 OMLAAG + START: TURRICAN verandert in een rondtollende gyroscoop. Nu is hij onkwetsbaar en vernietigt een vijand door hem aan te raken. TURRICAN draait automatisch rond en kan alleen bestuurd worden door het control pad links/rechts te bewegen. Op deze manier kun je door smalle gangen gaan.

4.1.4 LINKS/RECHTS: je beweegt TURRICAN links/rechts. Druk de B toets in tegelijkertijd in om sneller te gaan. Denk hieraan als je heel ver wilt springen.



CONTROL PAD



4.1.5 B toets kort indrukken: vuurt je wapen. Wanneer de gyroscoop op de grond staat leg je een mijn neer. De mijn wordt neergelegd en ontploft even later. Wanneer de gyroscoop in de lucht is kun je bommen gooien.

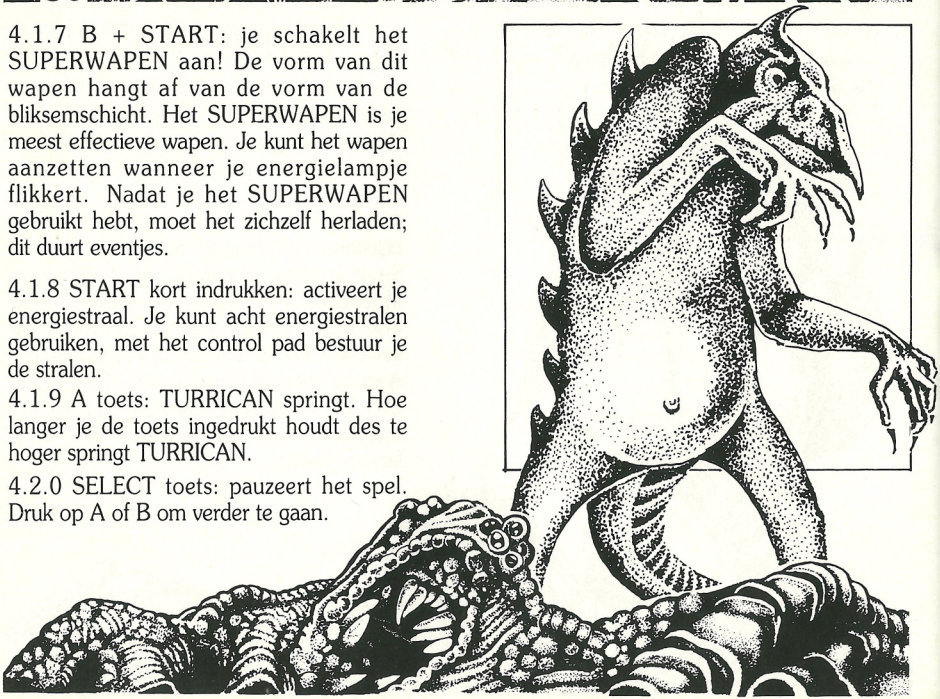
4.1.6 B toets lang indrukken: een bliksemschicht flitst op en TURRICAN kan deze bewegen zolang je de B toets ingedrukt houdt. Je beweegt de schicht door de control pad links/rechts te bewegen. De schicht kan in lengte variëren. Aan het begin van het spel is de schicht niet erg lang, maar door allerlei extra's onderweg op te pikken kun je de schicht langer maken.

4.1.7 B + START: je schakelt het SUPERWAPEN aan! De vorm van dit wapen hangt af van de vorm van de bliksemschicht. Het SUPERWAPEN is je meest effectieve wapen. Je kunt het wapen aanzetten wanneer je energielampje flikkert. Nadat je het SUPERWAPEN gebruikt hebt, moet het zichzelf herladen; dit duurt eventjes.

4.1.8 START kort indrukken: activeert je energiestraal. Je kunt acht energiestralen gebruiken, met het control pad bestuur je de stralen.

4.1.9 A toets: TURRICAN springt. Hoe langer je de toets ingedrukt houdt des te hoger springt TURRICAN.

4.2.0 SELECT toets: pauzeert het spel. Druk op A of B om verder te gaan.



5.0 WAPENS

Er zijn een heleboel verschillende wapens. Verzamel bonus-symbolen om de kwaliteit van je wapens te verbeteren. De volgende wapens zijn beschikbaar.

5.1 MEERVOUDIG SCHOT

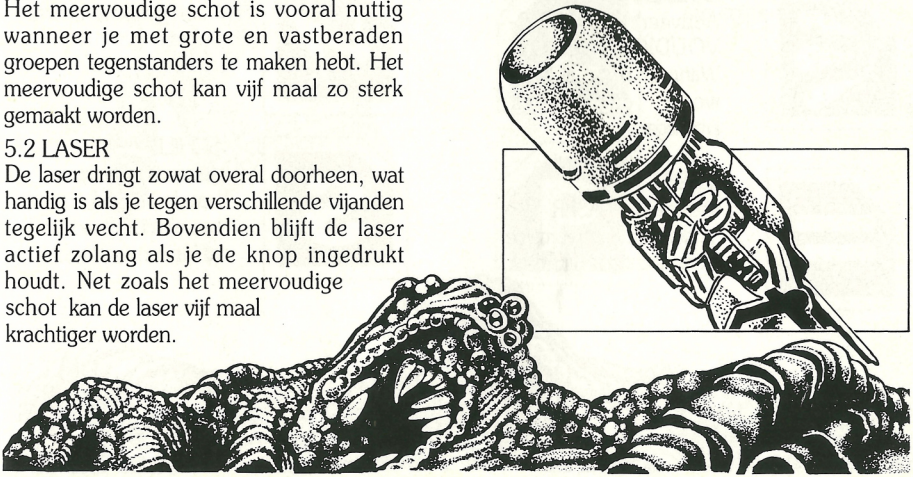
Het meervoudige schot is vooral nuttig wanneer je met grote en vastberaden groepen tegenstanders te maken hebt. Het meervoudige schot kan vijf maal zo sterk gemaakt worden.

5.2 LASER

De laser dringt zowat overal doorheen, wat handig is als je tegen verschillende vijanden tegelijk vecht. Bovendien blijft de laser actief zolang als je de knop ingedrukt houdt. Net zoals het meervoudige schot kan de laser vijf maal krachtiger worden.

5.3 STUITERSCHOT

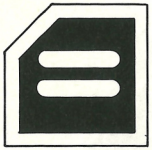
Het stuiterschot is heel handig in nauwe gangen en grotten. Wanneer het stuiterschot dubbele kracht heeft barsten de ballen uit elkaar in kleinere balletjes die terugstuiteren van de muren. Dit schot kan drie keer zo krachtig gemaakt worden.



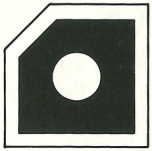
6.0 DE SYMBOLEN

Tijdens jouw tocht zul je verschillende symbolen tegenkomen. Deze kun je allemaal op de een of andere manier gebruiken. Je pakt een symbool door er tegenaan te lopen, het symbool wordt automatisch actief.

SPREAD
Activeert het MEERVOUDIGE SCHOT. Wanneer je dat al hebt, wordt dit vanzelf krachtiger.



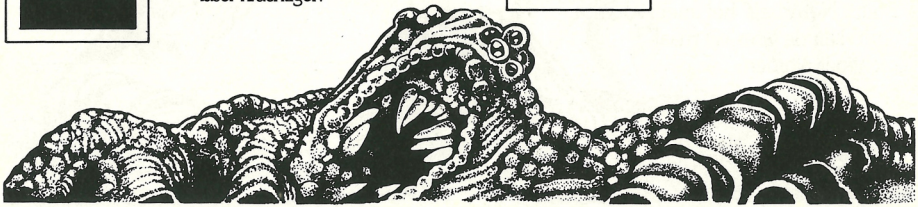
LASER
Activeert de LASER. Heb je deze al, dan wordt de laser krachtiger.

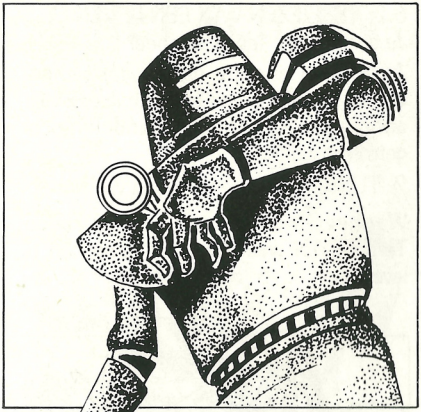


BOUNCE
Activeert het STUITERSCHOT. Wanneer je dat al hebt, wordt dit vanzelf krachtiger.

SURROUND
Maakt de bliksemschicht langer.

SCHILD
Activeert het krachtveld, waardoor de speler onkwetsbaar wordt. Dit kracht-veld kan vijf klappen weerstaan.

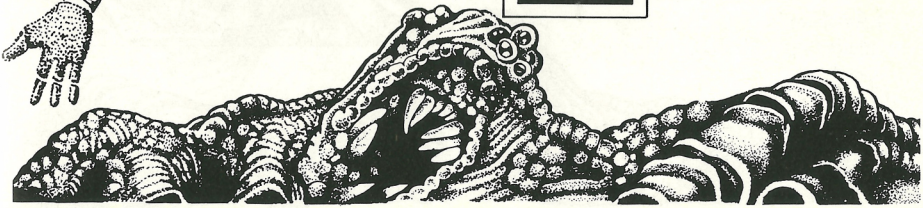




SMARTBOMB
Intelligente bom. Door dit symbool aan te raken laat je alle vijanden op het scherm ontploffen.

L
Je krijgt meer energie.

P
Geeft je maximale energie.



1 UP
Je krijgt een extra leven.

DIAMANTEN

6.1 Verzamel zoveel mogelijk DIAMANTEN. Heb je eenmaal 100 diamanten dan krijg je een extra leven en wordt de teller weer op 0 gezet.

6.2. VERLIEZEN VAN EEN LEVEN

Je verliest een leven wanneer:

1. je geen energie meer over hebt. Je verliest energie iedere keer dat je een vijand aanraakt of door een vijandelijk schot getroffen wordt.

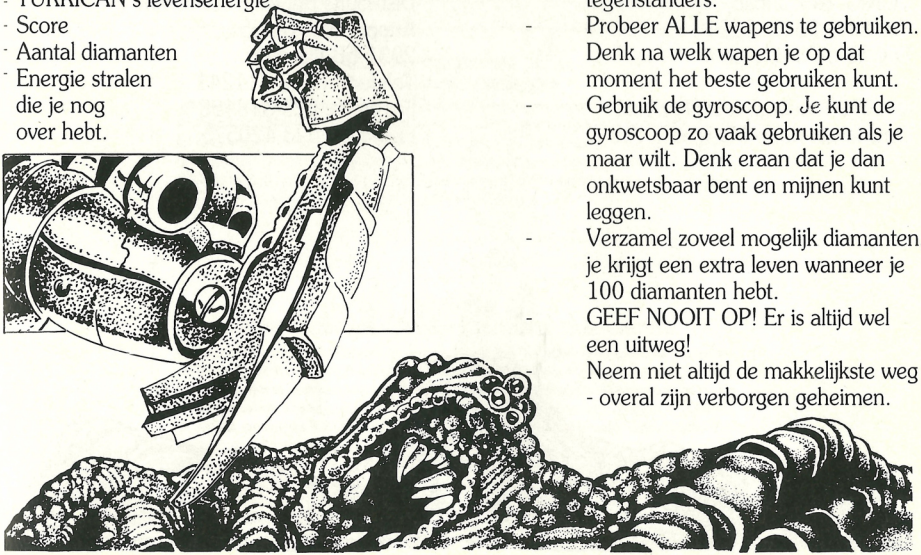
2. TURRICAN in een afgrond valt.

Wanneer je een leven verliest, begint TURRICAN weer aan het begin van het level.

7.0 HET SCHERM

Op het scherm zie je:

- Het aantal levens dat je nog hebt
- TURRICAN's levensenergie
- Score
- Aantal diamanten
- Energie stralen die je nog over hebt.



8.0 TIPS & HINTS

- Speel agressief.
- Probeer sneller te zijn dan je tegenstanders.
- Probeer ALLE wapens te gebruiken. Denk na welk wapen je op dat moment het beste gebruiken kunt.
- Gebruik de gyroscoop. Je kunt de gyroscoop zo vaak gebruiken als je maar wilt. Denk eraan dat je dan onkwetsbaar bent en mijnen kunt leggen.
- Verzamel zoveel mogelijk diamanten, je krijgt een extra leven wanneer je 100 diamanten hebt.
- GEEF NOOIT OP! Er is altijd wel een uitweg!
- Neem niet altijd de makkelijkste weg - overal zijn verborgen geheimen.

Uitgegeven door:
Imagineer Co. Ltd JAPAN
2-7-1 Nishi-Shinjuku
15th floor, Shinjuku-Ku
TOKIO 163, Japan
Tel: 81-3-3342-9191
Fax: 81-3-3342-9194

© 1992 Rainbow Arts Duitsland
Ontwikkeld door: Manfred Trenz

Dit produkt wordt gegarandeerd door de uitgever. Neem bij problemen contact met de distributeur op.

Distributie Benelux: HomeSoft
Küppersweg 61-65
2031 EB Haarlem
Telefoon : 023-311241
Faxsimile: 023-318488
Helpline : 023-420575

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System™ (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scéne à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

DISTRIBUTIE BENELUX,
HOME SOFTWARE BENELUX B.V.
KüPPERSWEG 61-65
2031 EB HAARLEM
TEL.023-311241
DIT PRODUKT WORDT DOOR DE
UITGEVER GEGARANDEERD. NEEM BIJ
EVENTUELE PROBLEMEN CONTACT
OP MET UW DISTRIBUTEUR.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P.2 - 56200
LA GACILLY.
FRANCE
TEL: 99 08 90 88

Ce produit est garanti par le fabricant.
En cas de problème, veuillez contacter
le distributeur.

IMPRIME AU JAPON
PRINTED IN JAPAN